

Amplía tu experiencia de juego con



- Consigue Unidades mientras juegas con títulos de Ubisoft
- Desbloquea contenido adicional del juego
- Comparte contenidos con tus amigos
- Consigue ayuda para superar los juegos
- Accede a todo el contenido descargable

directamente desde **tus juegos**
o en **www.uplay.com**

Uplay, the Uplay logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment. © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Algunos servicios pueden no estar disponibles en el momento del lanzamiento del juego. Se necesita una conexión a internet de banda ancha para acceder a características en línea y para jugar en línea. Se necesita la creación de una cuenta de Ubisoft para acceder a uplay. Debes tener al menos trece años para crear una cuenta de Ubisoft sin permiso de tus padres. Ubisoft puede suspender o cancelar las características online con previo aviso de 30 días publicado en www.Uplay.Com. Para obtener más información sobre los términos y condiciones aplicables al juego y a las actualizaciones, visita www.Uplay.Com.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft.


300042915



NCIS™

NAVY INVESTIGACIÓN CRIMINAL
BASADO EN LA SERIE DE TV



 **ADVERTENCIA:** Antes de empezar a jugar, lea los apartados de información de seguridad y salud de los manuales de la consola Xbox 360® y los accesorios. Guarde todos los manuales para poder consultarlos más adelante. Para conseguir los manuales de la consola y los accesorios, visite a www.xbox.com/support.

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

CONTROLES	2
CONEXIÓN CON XBOX LIVE	2
INTRODUCCIÓN.....	3
MENÚ PRINCIPAL.....	3
EL JUEGO	3
CONVERSACIONES E INTERROGATORIOS.....	6
LOS ANÁLISIS FORENSES DE ABBY.....	7
LAS BASES DE DATOS DE MCGEE	9
AUTOPSIAS CON DUCKY	10
SOPORTE TÉCNICO.....	12
CONDICIONES DE LA GARANTÍA.....	13

CONTROLES

Mando Xbox 360



Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

INTRODUCCIÓN

Aún no ha salido el sol, y el NCIS ya está trabajando en un nuevo caso. Un casino de Atlantic City ha sido atracado a primera hora de la mañana, y hay además dos guardias muertos por arma de fuego. Uno de ellos era un reservista de la Marina. Un caso simple a primera vista pero, a medida que los detalles van desvelándose, la trama se complica mucho más de lo esperado. Investiga los escenarios del crimen, habla con los testigos, persigue a los criminales teniendo solo unos registros hackeados de teléfonos móviles, y usa tus habilidades como interrogador para hacer confesar a sospechosos con pocas ganas de cooperar. Así llegarás al fondo del caso y atraparás a los responsables antes de que vuelvan a actuar.

MENÚ PRINCIPAL

Nueva partida: Empieza aquí si no tienes una partida guardada.

Reiniciar episodio: Si ya tienes una partida guardada, usa este menú para seleccionarla.

Créditos: Si seleccionas este menú podrás ver los créditos del juego. Una vez creada o seleccionada una partida, aparecerá un nuevo menú:

Iniciar juego: Esta opción aparece solo si has seleccionado antes “Nueva partida” en el menú previo.

Continuar: Abre la partida guardada más reciente, volviendo al último punto de guardado.

Elegir episodio: Si has superado el Episodio 1, esta opción te permitirá elegir un episodio concreto para poder jugarlo de nuevo.

Opciones: Ajuste de las opciones de audio y configuración de subtítulos.

Nota: Puedes volver al menú principal durante la partida abriendo el menú de pausa, pulsando START y seleccionando “Salir”.

EL JUEGO

El juego es igual que la serie de televisión, así que se juega por episodios. Después de la introducción de cada episodio, el equipo se reunirá en la oficina central del NCIS, y allí Gibbs te dará las instrucciones con las que afrontar la investigación. Cada caso comienza en el escenario del crimen, en la que el equipo del NCIS recogerá todas las pruebas necesarias para resolverlo. Será Abby quien procese en su laboratorio las pruebas recogidas a lo largo del caso y, si hace falta usar el ordenador, McGee entrará en escena.

Investigando en las escenas del crimen

Move



Cuando veas el cursor con forma de flecha en la pantalla, pulsa **A** para señalar el lugar al que quieres que vaya tu personaje.



Examinar con detalle

El cursor se transformará en lupa siempre que pase sobre algo que puedas investigar con más atención. Si pulsas **A** cuando veas esta lupa obtendrás una visión ampliada del objeto, que te permitirá inspeccionarlo mejor.



Interactuar con los objetos

Tu cursor se convertirá en una mano siempre que pase sobre algo con lo que puedas interactuar.

Acciones



Las escenas del crimen tienen diferentes acciones que podrás activar pulsando **A** cuando aparezca el cursor de la mano. Este cursor aparece siempre que pasa sobre un objeto interactivo. Para completar una acción, tienes que apuntar con el stick izquierdo y pulsar **A**. Mantén pulsado **A** para realizar la acción mostrada en la pantalla. Comprobarás que hay diversas acciones que requerirán ejecutar varios movimientos seguidos.

Forzar cierres



Cuando la mano pase sobre una caja fuerte o un candado que pueda ser forzado, solo tendrás que pulsar **A** para activar la acción de forzar cierres.

Mientras esta acción esté activa, tendrás que rotar con suavidad el stick izquierdo en la dirección mostrada en la pantalla. Si la luz parpadea significa que estás cerca del dígito correcto y que debes ir más lento. Cuando la luz se vuelva verde, se introduce el dígito y podrás ir a por el siguiente. La puerta o el candado se abrirán automáticamente una vez introducidos todos los dígitos.

Si giras el stick izquierdo en la dirección equivocada la combinación se reiniciará y tendrás que empezar otra vez desde el principio.

Hablar con los compañeros



El cursor se transformará en este icono si pasa sobre un personaje que tiene un objetivo importante para ti. Si pulsas **A** en ese momento, se activará el diálogo con el personaje.



Cuando el cursor se transforme en un bocadillo de conversación, tu compañero te dará pistas acerca de lo que hay que hacer en la escena del crimen. Si pulsas **A** se activará el diálogo.

Hacer fotografías



Si pulsas **A** cuando el cursor se transforme en el icono de la cámara, entrarás en la interfaz de fotografías. Para hacer una foto del objeto, apunta hacia él con el stick izquierdo.

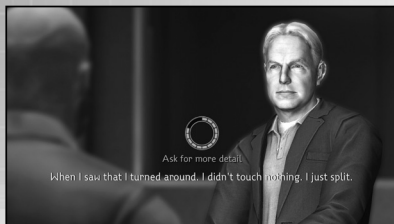


La retícula se volverá verde cuando esté sobre el objeto correcto. Puedes acercar o alejar el zoom moviendo hacia arriba o hacia abajo el stick derecho para encuadrar el objeto en la foto. Las reglas a ambos lados de la pantalla se volverán verdes al usar el nivel de zoom adecuado. Cuando el zoom y las reglas laterales estén verdes, podrás variar el enfoque. Para hacerlo, mantén pulsado **A** hasta que el cuadrado del centro de la pantalla se vuelva también verde. Una foto bien tomada te proporcionará siempre una nueva prueba.

Conversaciones e interrogatorios

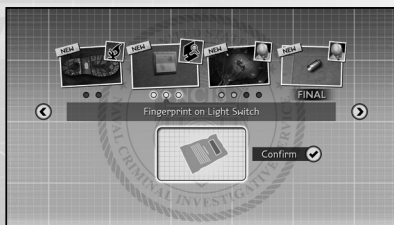
El equipo del NCIS interrogará frecuentemente a los testigos o sospechosos para obtener información vital sobre el caso. Todas estas conversaciones se iniciarán automáticamente.

Durante la conversación tendrás que interrumpir al testigo en el momento justo, con el fin de sonsacar información y hacer que el testigo sea más específico con algunos aspectos clave.



Para hacerlo, pulsa rápidamente **A** cuando aparezca el icono en la pantalla.

Durante los interrogatorios, además de buscar nuevos detalles específicos, tendrás también la oportunidad de interrumpir al sospechoso y comparar sus declaraciones con las pruebas disponibles.



Pulsa **A** cuando el cursor pase por encima de una prueba para acceder a su descripción, o mantén pulsado **A** y arrastra la prueba al espacio de selección de pruebas.

Puedes omitir los diálogos tanto en las conversaciones como en los interrogatorios pulsando **B**, si tienes que reiniciarlos.

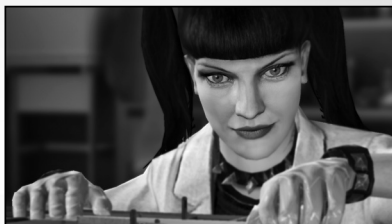
Los análisis forenses de Abby

Una vez que el equipo haya obtenido todas las pruebas en los escenarios del crimen y en las conversaciones, Abby procesará todo el material disponible en su laboratorio. Los cursores del laboratorio son iguales que los de la escena del crimen, así que para interactuar con los objetos solo tienes que pulsar **A** cuando el cursor se transforme en la mano.

Dispondrás de varias acciones para procesar las pruebas:

Recogida de huellas dactilares

Para saber quién usó un determinado objeto en una escena del crimen, primero tendrás que revelar huellas dactilares en el objeto. Puedes ayudar a Abby a extraer las huellas realizando los movimientos mostrados en la pantalla.



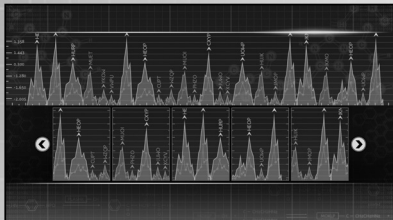
Comparación de huellas dactilares

Una vez extraídas las huellas del objeto, puedes compararlas con muestras de la base de datos para encontrar coincidencias. Con **A** pulsado, elige la huella que quieres cotejar en la ventana izquierda. Luego mantén pulsado **A** y mueve el stick izquierdo para arrastrar la huella sobre la ventana derecha y hacer la comparación. También puedes rotarlas para compararlas con las muestras simplemente rotando el stick izquierdo.



Análisis químicos

En ocasiones el equipo encontrará productos químicos en la escena del crimen. El espectrómetro favorito de Abby se ocupará del trabajo tedioso y te permitirá comparar las muestras para encontrar la composición de los productos químicos.



Para comparar la prueba con una muestra del compuesto, arrastra la muestra sobre el producto encontrado en la escena del crimen. Para hacerlo, selecciona la muestra con **A** y manténlo pulsado mientras mueves el stick izquierdo.

Balística

Si encuentras balas en la escena del crimen, es posible analizarlas para descubrir información acerca del arma usada en la escena.

Tendrás que usar el software de comparación de balas, y comparar las encontradas en la escena con las de la base de datos, hasta encontrar una coincidencia.



Arrastra una bala encontrada en la escena del crimen sobre una muestra de la base de datos; para ello selecciónala con **A** y manténlo pulsado mientras mueves el stick izquierdo.

Las bases de datos de McGee

En lo que se refiere a búsquedas por ordenador, no hay nadie como McGee.

Análisis de datos

Para acceder a datos confidenciales, tendrás que ayudar a McGee a hackear las bases de datos protegidas.

Encontrarás tres tipos de protecciones de seguridad:

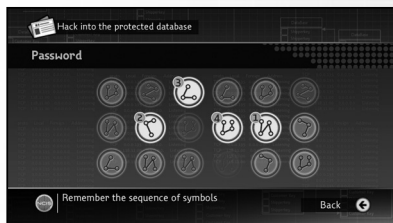
Sincronización

Para superar este tipo de seguridad tendrás que pulsar rápidamente **A** sobre la letra que se ilumine.



Memorización

Este sistema de seguridad pondrá a prueba tu memoria. Tendrás que recordar una secuencia concreta de símbolos e introducirla cuando se te solicite, pulsando sobre ellos con **A**.



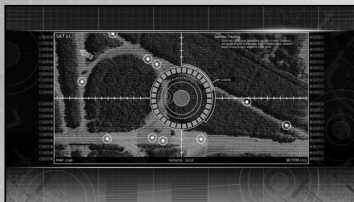
Reconocimiento de patrones

En este sistema verás un diseño en la parte superior de la pantalla. Tendrás que encontrar el mismo patrón en el panel inferior y pulsar **A** al pasar por encima del diseño correcto, antes de que el tiempo se agote.



Rastreo por satélite

A veces el equipo del NCIS tendrá que rastrear a un sospechoso que trata de escapar de la justicia. McGee, el experto en ordenadores, usará el software de rastreo por satélite para localizar al sospechoso.



Para rastrear el coche del sospechoso, tendrás que mantener el blanco fijado con la retícula del satélite. Para conseguirlo, solo tienes que seguir al coche con el stick izquierdo. Dispondrás de tres niveles de zoom sucesivos: tendrás que llegar al último nivel de zoom para completar con éxito el rastreo. Si pierdes el coche, escanea los coches blancos con la retícula hasta encontrar de nuevo el objetivo. Para escanear un coche, mantén la retícula del satélite sobre él.

Autopsias con Ducky


Ducky averigua muchas cosas de una víctima al examinar su cadáver. En el depósito, ayuda a Ducky a inspeccionar el cuerpo de la víctima pulsando sobre el cadáver con **A**.



Así entrarás en la pantalla de Autopsias, donde podrás rotar la cámara moviendo el cursor hacia los bordes de la pantalla.

Hacer una autopsia es como explorar el escenario del crimen. Puedes escanear el cuerpo de

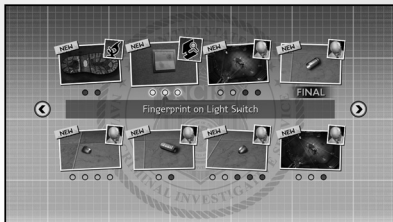


la víctima con el cursor para encontrar las pistas. El cursor con forma de cámara de fotos  aparecerá si hay algún detalle que puedas fotografiar. Pulsa **A** para activar la cámara de fotos, de la misma forma que lo harías en la escena del crimen. Fíjate bien, porque normalmente harán falta varias pistas para finalizar una autopsia.

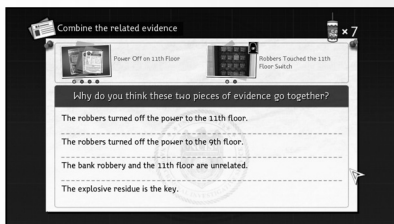
Pizarra de deducción

Cuando sea necesario deducir la información que te falta, aparecerá una flecha apuntando a la pantalla LCD que debes usar. Pulsa **A** en esa pantalla y activarás la pizarra de deducción.

Una vez abierta la pizarra, tendrás que averiguar qué pruebas tienen una posible relación y emparejarlas. Encontrarás pistas sobre cómo combinar las pruebas buscando en su descripción. Puedes comprobar la descripción de una prueba pulsando sobre ella con **A**. Para combinar las pruebas, selecciona una, arrástrala sobre la que creas que está relacionada y, una vez que esté encima, suelta **A** para emparejarlas.



Cuando hayas relacionado las pruebas relevantes, se abrirá una página en la que se te hará la pregunta clave, a la que deberás responder seleccionando la respuesta adecuada.



Para responder solo tienes que seleccionar la respuesta correcta con **A**. Si aciertas, se activará la animación de emparejamiento de pruebas, y se mostrará una nueva prueba resultante.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes problemas con algún juego de Ubisoft, ponte en contacto con nuestro centro de soluciones en línea las 24 horas del día en <http://soporte.ubisoft.es>.

Podrás contactar con nuestro equipo del servicio técnico en el número 902.117.803 (tarifa nacional) de 12:00 a 20:00, de lunes a viernes (excepto los fines de semana y los días festivos).

Juego defectuoso:

Si crees que tu juego está defectuoso, ponte en contacto con nuestro servicio técnico antes de devolverlo al vendedor.

Juego dañado:

Si tu juego está dañado en el momento de la compra, devuélvelo al vendedor con un recibo de compra válido y recibirás información sobre su reemplazo.

Si tu recibo de compra ha expirado y aún te encuentras en los 90 días de garantía del juego, ponte en contacto con el servicio técnico de Ubisoft para verificar la información.

Ten en cuenta que el servicio técnico de Ubisoft no ofrece información sobre guías y trucos. Podrás encontrar dicha información en Internet de manera gratuita.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

Por todos los daños y perjuicios que no sean imputables única y exclusivamente y en su totalidad al bien vendido o a UBISOFT, S.A.

Cuando el comprador o las personas de las que deba responder sean las culpables y responsables de tales daños y perjuicios, derivados de un uso negligente, defectuoso o imprudente del bien.

Por todos los daños y perjuicios causados a terceros.

Por todos los daños y perjuicios causados por un empleo distinto para el que ha sido destinado el bien.

Por todos los daños y perjuicios causados en caso de ser instalado el bien contraviniendo las instrucciones de uso o de instalación.

Por todo lucro cesante o ganancias que el comprador o cualquier tercero deje de obtener.

UBISOFT, S.A. no garantiza que el uso del bien satisfaga plenamente al comprador ni que el bien responda adecuadamente a un uso determinado diferente al que está destinado.

DERECHOS DE PROPIEDAD INDUSTRIAL E INTELECTUAL:

El comprador se compromete a no registrar, ni solicitar su registro, ni utilizar, explotar, alterar, modificar o suprimir cualquiera de los Derechos de Propiedad Industrial e Intelectual sobre el bien, así como sobre la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc.

El comprador no tendrá derecho alguno a reproducir ni a copiar el bien, así como la documentación, manuales de uso, instrucciones, materiales promocionales, diseños artísticos, etc., ni a comercializar, distribuir o promover la venta de dichas copias y reproducciones no autorizadas.

NOTAS

EVIDENCE

EVIDENCE

NOTAS

NOTAS

EVIDENCE

EVIDENCE